

**UPAYA MENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN
BERMAIN ORIGAMI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK
PERTIWI II PURWOSUMAN SIDOHARJO SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi
Strata I pada Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Diajukan Oleh:

**Rika Dwi Hartanto
A 502110029**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2016/2017**

**UPAYA MENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN
BERMAIN ORIGAMI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK
PERTIWI II PURWOSUMAN SIDOHARJO SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Diajukan oleh:

RIKA DWI HARTANTO
A520110029

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
Untuk dipertanggung jawabkan dihadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 22 Desember 2016



(Dra. Surtikanti, M.Pd)

PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN BERMAIN ORIGAMI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI II PURWOSUMAN SIDOHARJO SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

RIKA DWI HARTANTO

A520110029

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 11 Januari 2017

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan dewan penguji :

1. Dra. Surtikanti, SH, M.Pd
2. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
3. Drs. Haryono Yuwono, M.Pd


(.....)


(.....)


(.....)

Surakarta, Januari 2017

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Prof. Dr. Harun Joko P, M.Hum

NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : RIKA DWI HARTANTO

NIM : A520110029

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Artikel Publikasi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain Origami Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang tertulis diacu/ dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila kemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 22 Desember 2016

Yang membuat pernyataan


Rika Dwi Hartanto
A520 110 029

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN BERMAIN ORIGAMI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI II PURWOSUMAN SIDOHARJO SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Origami adalah suatu tehnik berkarya seni/kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya. Bagi anak usia TK melipat merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini dapat mengembangkan kompetensi daya pikir, imajinasi, rasa seni dan ketrampilan anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak melalui Origami pada kelompok B TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Desain penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang pasti dilaksanakan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil perhitungan tiap siklus perkembangan motorik kasar anak diperoleh hasil pada prasiklus 42,6%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I diperoleh 60,32 %, dan siklus II diperoleh 82,18%. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kreativitas melalui kegiatan bermain origami pada anak kelompok B di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi prosentase maksimum yang telah ditentukan yaitu 80%.

Kata Kunci: *Kreativitas, Bermain Orinami*

ABSTRACT

Origami is a handicraft using paper as raw material to make various shapes such as animals, decorations, functional tools, visual aids and other creations. For kindergarten children, paper folding activity is one of interesting and fun creative play activities. The activity can develop competences of thought, imagination, art sense and skill of children. Purpose of the research is to improve children creativity by using origami in Group B students of Pertiwi II Kindergarten of 2016 located in Purwosuman, Sidoharjo, Sragen. The research is a classroom action research. Data was collected by using observation, interview, documentation and field records. Design of the classroom action research consisted of four stages, namely (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. Results of calculation for each cycle of rough motor development of children obtained 42.6% at precycle, and after implementation of action at cycle I, the value was 60.32%, and 82.18% at cycle II. Therefore, efforts of creativity improvement by using origami playing for Group B students of Pertiwi II Kindergarten of 2016 can be said as successful because it had met the determined maximum percentage, namely 80%.

Key words: creativity, origami playing

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha membina dan mewariskan kebudayaan, mengemban suatu kewajiban yang luas dan menentukan prestasi suatu bangsa. Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan membina kemampuan atau tingkat perkembangan anak pada setiap tingkat usia tertentu, untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara normatif. Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupanselanjutnya. Usia dini adalah masa emas (*golden age*) untuk menerima rangsangan sebanyak mungkin, masa untuk belajar dan menyerap banyak hal. Fase ini hanya datang sekali dan tidak dapat diulang. Masa ini merupakan fase yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal I ayat 14, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Kreativitas harus dikembangkan sejak dini karena dalam usia tersebut masih dalam taraf pembentukan baik dalam kemampuan otak maupun kemampuan fisiknya. Pada saat anak berusia 4 – 6 tahun susunan koneksi syarafnya sudah berfungsi dengan baik sehingga dapat mengkoordinasikan otak dan gerak, baik secara fisik maupun non fisik dengan baik. Karena itu sekolah sebagai jembatan untuk memudahkan pemberian beberapa info pendidikan untuk kreativitasnya, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda – beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Selanjutnya tidak ada orang yang sama sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun manusia yang intelejensinya nol. Semua orang adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat berkembang dengan baik dan tidak hilang dimakan usia. Sejak usia dini perlu diberikan rangsangan yang selaras agar setiap potensi yang dimiliki dapat berkembang dengan baik.

Era globalisasi dominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Hal tersebut dapat terwujud jika anak didik dapat memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan dimasyarakat, orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral Dan emosi tak lagi penting. Seorang guru hanya menekankan pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik, hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu mengarahkan, salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah.

Berdasarkan observasi awal di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen terdapat anak-anak yang belum mampu mengembangkan kreativitas dikarenakan kurangnya perhatian guru terhadap kreativitas yang dimiliki oleh anak serta kegiatan yang kurang variatif sehingga anak mudah bosan. hal ini dapat dilihat dari keinginan anak sehari-hari dimana masih menunggu perintah guru, belum mempunyai ide sendiri, dan anak-anak masih bergantung dengan guru. Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya terfokus pada membaca dan berhitung. Selain itu kegiatan lainnya masih kurang optimal.

Akbar, dkk (2001: 29) menyatakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun

non-aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Ketika anak mengeksplorasi pikirannya atau kegiatannya yang berdayacipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita mengatakan bahwa mereka itu adalah yang kreatif. Anak yang kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif.

Pada kegiatan ini guru akan memberikan kegiatan *origami* membuat bentuk seperti ikan, yang mana dari satu bentuk lipatan nanti anak-anak bisa berkeaktivitas membuat selain ikan. Misalnya anak membuat bunga, gelas, piala, es krim, topi dengan cara anak menambahkan gambar pada hasil lipatan tersebut sesuai dengan idenya atau keinginannya sendiri. Setelah menjadi gambar anak bisa mewarnainya dan menunjukkan hasilnya kepada temannya serta menceritakan apa yang telah dibuatnya.

Dari permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul; “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain Origami Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen*”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010: 150), Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu yang dilakukan oleh guru/peneliti untuk melakukan tindakan guna meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kondisi siswa. Mulyasa (2011: 11), Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 secara bertahap pada kelompok B di TK Pertiwi II Purwosuman. Penelitian ini guru sebagai subyek yang memberi tindakan. Anak didik TK Pertiwi II kelompok B tahun ajaran 2016 yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 12 anak laki-laki bertindak sebagai subyek penelitian yang memperoleh tindakan. Peneliti dibantu dengan wali kelas dan guru pendamping kelompok B sebagai observer.

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam suatu penelitian. Desain Penelitian Tindakan Kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilaksanakan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

Adapun langkah-langkah teknik analisis data sebagai berikut.

1. Memberikan nilai atau skor pada setiap hasil amatan
2. Membuat tabulasi nilai observasi kreativitas anak melalui permainan dengan teknik origami yang terdiri dari no, nama, no butir amatan, jumlah skor, prosentase.
3. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan
4. Menghitung prosentase pencapaian perkembangan kreativitas setiap anak dengan cara sebagai berikut.
 - a. Prosentase pencapaian perkembangan

$$\frac{\text{Jumlah skor butir amatan anak}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$
 - b. Skor maksimum = jumlah butir amatan X skor maksimum butir amatan
 - c. Hasil prosentasi diisiakan pada tabel tabulasi pada kolom
 - d. Menghitung hasil rata-rata pencapaian dengan skor maksimum pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti. Penelitian pada setiap siklus akan berhasil jika anak sudah mencapai skor maksimum yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya.
 - e. Membandingkan hasil prosentase pencapaian pada setiap anak dengan prosentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti. Penelitian pada setiap siklus akan berhasil jika anak sudah mencapai prosentase yang telah ditentukan oleh peneliti pada setiap siklusnya.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan adalah data lembar observasi kreativitas anak dalam permainan origami. Adapun penjabaran indikator terdiri dari 5 indikator, meliputi 8 butir pengamatan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri pra siklus dan 2 siklus dengan gambaran sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Sebelum melakukan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan observasi prasiklus yaitu dengan melakukan pengamatan untuk mengetahui kreativitas anak sebelum dilaksanakan tindakan dengan menerapkan permainan Origami. Kegiatan pengamatan kreativitas anak dilakukan dengan pedoman pada lembar observasi yang sama seperti lembar observasi kreativitas anak yang akan digunakan pada penelitian ini. Berdasarkan pengukuran awal kemampuan kreativitas anak dalam satu kelas sebesar 42,6%. Berdasarkan hasil observasi peneliti perlu meningkatkan dan mengasah kreativitas yang dimiliki oleh anak agar dapat berkembang sesuai dengan imajinasi masing-masing serta dapat mengembangkan bakat yang dimiliki oleh anak sebelum tindakan.

2. Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Perencanaan tindakan dalam siklus I dilakukan pada tanggal 14 September 2016 di TK Pertiwi II Purwosuman. Peneliti membuat rencana tindakan dan skenario pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 14-15 September 2016. Tindakan-tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti menyiapkan anak untuk masuk kelas dengan berbaris

- b) Peneliti mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan, kemudian peneliti melakukan apersepsi.
- c) Kemudian peneliti memberikan apersepsi kegiatan yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru melihat kesiapan anak
- b) Guru memberikan kontrak belajar
- c) Guru menyampaikan tema
- d) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan
- e) Guru memberi contoh dalam membuat origami dengan kertas bekas
- f) Guru membagikan alat dan bahan yang akan digunakan membuat origami
- g) Saat pembelajaran guru melakukan pengamatan
- h) Guru memberikan reward kepada semua anak setelah selesai kegiatan

3) Kegiatan Akhir

- a) Melakukan review
- b) Memberikan kesimpulan

b. Pelaksanaan Siklus 1

1) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 14 September 2016. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan bertema Ciptaan Allah dengan sub tema Binatang. Guru melakukan pendahuluan dengan berbaris, kegiatan motorik kasar kemudian salam pembuka, do'a dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti ini guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini yaitu dengan memberikan apersepsi tentang macam-macam binatang. Setelah apersepsi guru menjelaskan alat dan bahan yang digunakan. Kemudian guru menjelaskan permainannya atau kontrak

belajar. Guru mulai memberi contoh cara membuat origami dengan tema Binatang yang difokuskan pada cara cara melipat kertas dengan teknik origami dari kertas bekas. Guru membagi alat dan bahan dan pada saat pembelajaran dimulai guru melakukan pengamatan. Guru memberikan *reward* kepada anak yang belum mampu dan sudah mampu.

Pada kegiatan akhir guru *mereview* kembali tentang kegiatan hari ini tentang binatang dengan cara bertanya jawab. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi, berdoa dan salam penutup.

2) Pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 15 September 2016. Pada pertemuan kedua kegiatan yang dilakukan bertema Binatang dengan sub tema Binatang Air. Guru melakukan pendahuluan dengan berbaris, kegiatan motorik kasar kemudian salam pembuka, do'a dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti ini guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini yaitu dengan memberikan apersepsi macam-macam binatang air dengan membawa APE. Setelah selesai memberikan apersepsi guru mengadakan kontrak belajar dengan murid agar kegiatan hari ini bisa berjalan dengan baik. Kemudian guru mulai mencontohkan cara membuat ikan dengan teknik origami dari kertas bekas. Guru membagikan alat dan bahan kepada anak dan anak mulai melakukan kegiatan.

Pada saat anak melakukan kegiatan guru melakukan pengamatan. Kemudian guru memberikan *reward* berupa bintang bagi yang sudah mampu dan yang belum mampu.

Pada kegiatan akhir guru *mereview* kembali tentang kegiatan hari ini tentang binatang air dengan cara bertanya jawab. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi, berdoa dan salam penutup.

c. Hasil Pengamatan Siklus 1

Setelah diadakan perbaikan kegiatan pada siklus I maka diperoleh data rata-rata hasil perkembangan anak sebesar 60,32%.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti dan guru melakukan analisis terhadap kreativitas anak dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Adapun hasil analisis dan evaluasi untuk tindakan selanjutnya sebagai berikut :

- 1) Perhatian guru kurang menyeluruh sehingga dalam pembelajaran masih ada anak yang kurang semangat dalam bermain.
- 2) Dalam penyampaian pembelajaran guru kurang semangat dan kurang mampu mengkondisikan anak.
- 3) Dalam penyampaian kontrak belajar kurang maksimal, sehingga membuat anak kurang mematuhi peraturan.

3. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Perencanaan tindakan siklus II dilakukan pada tanggal 21 September 2016 di TK Pertiwi II Purwosuman. Peneliti membuat rencana tindakan dan skenario pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 September 2016.

Tindakan-tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Peneliti menyiapkan anak untuk masuk kelas dengan berbaris
- b) Peneliti mengucapkan salam dan mengajak anak berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan, kemudian peneliti melakukan apersepsi.
- c) Kemudian peneliti memberikan apersepsi kegiatan yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru melihat kesiapan anak
- b) Guru memberikan kontrak belajar
- c) Guru menyiapkan tema
- d) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan
- e) Guru memberi contoh dalam membuat teknik origami
- f) Guru membagikan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat origami
- g) Saat pembelajaran guru melakukan pengamatan
- h) Guru memberikan reward kepada semua anak setelah selesai kegiatan

3) Kegiatan Akhir

- a) Melakukan review kegiatan hari ini
- b) Memberikan kesimpulan kegiatan hari ini

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 21 September 2016. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan bertema Ciptaan Allah dengan sub tema Tanaman. Guru melakukan pendahuluan dengan berbaris, kegiatan motorik kasar kemudian salam pembuka, do'a dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti ini guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini yaitu dengan memberikan apersepsi memperkenalkan jenis-jenis tanaman dengan membawa APE. Setelah selesai memberikan apersepsi guru mengadakan kontrak belajar dengan murid agar kegiatan hari ini bisa berjalan dengan baik. Kemudian guru mengajak murid untuk membuat origami.

Pada kegiatan akhir guru *mereview* kembali kegiatan hari ini tentang jenis-jenis tanaman dengan cara bertanya jawab. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi, berdoa dan salam penutup.

2) Pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 22 September 2016. Pada pertemuan kedua kegiatan yang dilakukan bertema Tanaman dengan sub tema Bunga. Guru melakukan pendahuluan dengan berbaris, kegiatan motorik kasar kemudian salam pembuka, do'a dan bernyanyi bersama.

Pada kegiatan inti ini guru bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini yaitu dengan memberikan apersepsi memperkenalkan macam-macam bunga dengan membawa APE. Setelah selesai memberikan apersepsi guru mengadakan kontrak belajar dengan murid agar kegiatan hari ini bisa berjalan dengan baik. Kemudian guru mengajak murid untuk melakukan kegiatan dengan membuat bunga dengan teknik origami yang telah disesuaikan dengan target yang diharapkan. Pada saat anak melakukan kegiatan guru melakukan pengamatan. Kemudian guru memberikan *reward* berupa stiker smile bagi yang sudah mampu dan yang belum mampu.

Pada kegiatan akhir guru *mereview* kembali tentang kegiatan hari ini tentang macam-macam bunga dengan cara bertanya jawab. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi, berdoa dan salam penutup.

c. Hasil Pengamatan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama penelitian siklus II berlangsung maka diperoleh sbagai berikut :

- 1) Anak mampu membedakan jenis-jenis tanaman
- 2) Anak mampu mengetahui nama-nama bunga
- 3) Anak mampu membuat bunga dan ikan dari kertas dengan teknik origami.

Setelah pertemuan terakhir ini peneliti sudah berhasil, maka dapat dibandingkan antara kondisi awal hasil yang diperoleh sekitar 42,6% pada siklus I didapat sekitar 60,32%, dan pada siklus II didapat sekitar 82,18%. Pada data obsrvasi tindakan siklus II ini sudah dikatakan berhasil karena

sudah melebihi indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 80%. Sehingga penelitian tentang peningkatan kreativitas pada anak melalui teknik origami dapat dikatakan berhasil dengan baik.

d. Refleksi Siklus II

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus II ini hasil peneliti dan guru kemudian melakukan analisis terhadap kreativitas anak dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Dan pada tidakakan penelitian siklus II ini anak telah mampu melakukan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan kreativitas. Hasil pencaipan kreativitas pada siklus II ini telah melampaui batas indikator pencaian kemampuan yang diharapkan peniliti, ini karena kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 1 telah diperbaiki pada siklus 2 ini sehingga penelitian kreativitas melalui teknik bermain origami dapat berhasil.

Setelah melakukan siklus 1 dengan 2 kali pertemuan, siklus 2 dengan 2 kali pertemuan, dalam proses siklus II kali ini telah berjalan dengan baik. kelemahan yang ada pada siklus 1 sudah dapat teratasi dengan baik, hal ini membuat kreativitas anak mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Hasil Peningkatan Kreativitas

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Kreativitas	42,6%	60,32%	82,18%
Indikator pencapaian	-	60 %	80%

Penelitian ini hanya terbatas pada lingkungan TK Pertiwi II Purwosuman di kelompok B saja. Berkaitan dengan waktu penelitian merencanakan 2 siklus. Pada setiap siklus, hanya melaksanakan 2 kali pertemuan. Jumlah pertemuan kesemuanya adalah 5 kali.

Keterbatasan pada penilitian ini adalah pada kreativitas anak untuk membuat bentuk melalui teknik bermain origami dengan benar, pada awal tindakan banyak anak yang masih susah untuk membuat origami sehingga anak

banyak yang meminta bantuan dan mengakibatkan anak yang lain kehilangan konsentrasi.

4. PENUTUP

Berdasarkan keseluruhan pembahasan penelitian pada skripsi ini tentang peningkatan kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi II Purwosuman melalui kegiatan origami dapat diperoleh kesimpulan bahwa melalui bermain origami kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi II Purwosuman dapat berkembang. hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas anak dari sebelum tindakan kreativitas anak prasiklus hanya 42,6%, siklus I mencapai 60,32% dan siklus II mencapai 82,12%. Maka dari itu upaya peningkatan kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi II Purwosuman dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi prosentase maksimum yang telah ditentukan yaitu 80%.

Melalui metode bermain origami dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru serta memberi tantangan kepada guru untuk menciptakan berbagai kegiatan yang menarik bagi anak. Sehingga kegiatan belajar dikelas tidak hanya terpacu pada majalah saja.

Penelitian ini membuktikan bahwa kreatifitas anak, rasa percaya diri anak, dan rasa ingin tahu anak timbul ketika kegiatan dilakukan. Melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan praktek langsung yang dilakukan oleh anak saat kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak. Maka dari itu metode bermain origami ini dapat dijadikan pertimbangan dan alternatif bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas anak, sehingga dapat memberikan suatu proses kegiatan bermain yang menyenangkan, aktif, kreatif dan bermakna bagi anak. Anak tidak pasif saat proses pembelajaran dan proses pembelajaran juga tidak hanya terpacu pada majalah yang terkadang membuat anak merasa cepat bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hirai, Maya. 2010. *Kreasi Origami Favorit*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Kurniati, Euis dan Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia TK*. Jakarta: Kencana Premade Media Group
- Muharrar, Syakir & Sri Verayanti. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Semarang: Erlangga.
- Mulyasa, E. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widyasari, Choiriyah. 2011. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Solo: Qinant.